2.2 - Artefactos en Scrum

Los artefactos de Scrum representan el trabajo o el valor en diversas formas, los cuales son útiles para proporcionar transparencia y oportunidades para la inspección y adaptación. Los artefactos definidos por Scrum están diseñados específicamente para maximizar la transparencia de la información clave, necesaria para asegurar que todos tengan el mismo entendimiento sobre el Producto.

Cada artefacto está vinculado con un compromiso para garantizar que se cuenta con información suficiente sobre el producto, esto mejora la transparencia y el enfoque con el que se puede medir el progreso:

- Para el **Product Backlog** el compromiso es el **Objetivo de Producto (Product Goal).**
- Para el **Sprint Backlog** el compromiso es el **Objetivo del Sprint (Sprint Goal).**
- Para el **Incremento** el compromiso es la **Definición de Terminado (Definition of Done - DoD).**

Antes de abordar los artefactos, ¿qué es un Producto?

Un producto es un vehículo para aportar valor y se refiere a cualquier resultado entregable y potencialmente utilizable que se desarrolla durante un determinado tiempo. Tiene un límite claro, partes interesadas conocidas, usuarios o clientes bien definidos. Un "producto" puede ser un bien tangible o intangible, como un software, una aplicación, un documento, un servicio, un producto físico o cualquier otro artefacto que proporcione valor a los clientes o usuarios finales.

---

1. El Product Backlog

El Product Backlog es una **lista ordenada de todos los elementos que podrían ser necesarios para el producto** y es la **única fuente de requisitos** para cualquier cambio a realizarse en el producto, y también es la única fuente de trabajo para el Equipo Scrum.

El Product Owner es el responsable del Product Backlog, incluyendo su contenido, disponibilidad y ordenación.

Un Product Backlog siempre esta en constante actualización. El desarrollo inicial de los elementos del Product Backlog solo refleja los requisitos conocidos y mejor entendidos al principio.

El Product Backlog evoluciona a medida que el producto y el entorno en el que se usará también lo hacen. El Product Backlog es dinámico; cambia constantemente para identificar lo que el producto necesita para ser adecuado, competitivo y útil. Mientras el producto exista, su Product Backlog también existe.

El Product Backlog enumera todas las características, funcionalidades, requisitos, mejoras, correcciones y cambios a realizarse sobre el producto para entregas futuras. Los elementos del Product Backlog tienen como mínimo los siguientes atributos:

- La descripción (en función del valor para el negocio)
- El orden (prioridad)
- La estimación
- Los criterios de aceptación

A medida que un producto es utilizado y se incrementa su valor y el mercado proporciona retroalimentación, el Product Backlog se convierte en una lista más larga y exhaustiva. Los elementos estan en constante actualización así que el Product Backlog es un artefacto vivo. Los cambios en los requisitos de negocio, las condiciones del mercado o la tecnología podrían causar cambios en el Product Backlog.

¡Nota Importante! Para evitar proyectos que nunca terminan, es importante considerar el **alcance del producto** a la hora de crear y actualizar el Product Backlog.

> **El compromiso del Product Backlog es el Product Goal**

Product Goal (Objetivo del Producto)

- Es el **estado futuro del producto** que el equipo toma como referencia para **planificar su trabajo.**
- El Product Goal podría incluir también las **restricciones** a las cuales se enfrenta el desarrollo del producto **(tiempo, costo, alcance, calidad)** con el fin de asegurar que se cumple con las necesidades del cliente.
- El Product Goal es el objetivo a largo plazo para el Equipo Scrum. Deben cumplir (o abandonar) un objetivo antes de asumir el siguiente.
- El Product Goal se encuentra en el Product Backlog.

---

2. El Sprint Backlog

El Sprint Backlog es un **conjunto de los elementos del Product Backlog que han sido seleccionados para desarrollarse durante un Sprint**, el cual constituye un plan para entregar el Incremento de producto y conseguir el Objetivo del Sprint.

El Sprint Backlog es una predicción hecha por el Equipo de Desarrollo acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento “Terminado”.

Cuando se requiere nuevo trabajo, el Equipo de Desarrollo lo adiciona al Sprint Backlog. A medida que el trabajo se ejecuta o se completa se va actualizando la estimación de trabajo restante. Cuando algún elemento del plan se considera innecesario, es eliminado. Solo el Equipo de Desarrollo puede cambiar su Sprint Backlog durante un Sprint. El Sprint Backlog es una imagen visible en tiempo real del trabajo que el Equipo de Desarrollo planea llevar a cabo durante el Sprint y pertenece únicamente al Equipo de Desarrollo.

- El Sprint Backlog hace visible todo el trabajo que el Equipo de Desarrollo debe completar para alcanzar el Objetivo del Sprint.
- Para asegurar el mejoramiento continuo, en el Sprint Backlog se incluye por lo menos una actividad que permita la mejora de procesos (normalmente identificadas en la Retrospectiva inmediatamente anterior).
- El Sprint Backlog es un plan con un nivel de detalle suficiente como para que los cambios en el progreso se puedan entender en el Scrum Diario.

El Sprint Backlog se compone del **Sprint Goal (por qué)**, el conjunto de **elementos del Product Backlog seleccionados para el Sprint (qué)**, así como un **plan de trabajo para entregar el Incremento (cómo).**

> **El compromiso del Sprint Backlog es el Sprint Goal**

Sprint Goal (Objetivo del Sprint)

Es el Objetivo único para el Sprint, el cual se verá reflejado al entregar el incremento de producto generado al final de un Sprint.

El objetivo de Sprint se define **durante la Planificación de Sprint** y, a continuación, se agrega al Backlog de Sprint (Sprint Backlog).

A medida que los desarrolladores trabajan durante el Sprint, tienen en cuenta el Objetivo del Sprint. Si el trabajo resulta ser diferente de lo que esperaban, colaboran con el Product Owner para

negociar el alcance del Sprint Backlog dentro del Sprint sin afectar el Objetivo del Sprint.

---

3. Incremento de Producto

Un Incremento es el resultado que entregan los Desarrolladores al final de cada Sprint, el cual se suma al valor de los incrementos de todos los Sprints anteriores. Al final de un Sprint el nuevo Incremento debe estar **“Terminado”**, lo cual significa que está en condiciones de ser utilizado y que cumple con la Definición de “Terminado” del Equipo Scrum.

- El incremento es un paso hacia la visión del producto (Product Goal).
- El incremento debe estar en condiciones de utilizarse sin importar si el Product Owner decide liberarlo o no.

> **El compromiso del Incremento es la Definición de Terminado (DoD)**

Definición de Terminado (DoD - Definition Of Done)

Es una descripción formal del estado del Incremento cuando cumple con las medidas de calidad requeridas para el producto.

- La Definición de terminado (Criterios de terminado) es definida en conjunto por el Equipo Scrum.
- La DoD puede ser definida para cada incremento o para el producto en general.
- Si un incremento no cumple con la Definición de Terminado, no puede ser aprobado.

Un ejemplo **genérico** de criterios de terminado puede ser:

- *Los elementos fueron revisados por otros miembros del equipo (se realizaron las pruebas de colegas).*
- *No existen defectos o los defectos están arreglados.*
- *Se completaron las pruebas unitarias.*
- *Se finalizó toda la documentación técnica y de usuario final.*
- *Todos los archivos y documentos del proyecto están en el repositorio de la organización.*

Revision #18
Created 13 January 2021 21:41:02 by CertMind
Updated 15 September 2023 00:38:09 by CertMind